

## **BAB II**

### **KAJIAN SUMBER**

#### **II.1 STUDI LITERATUR**

Studi Literatur dilakukan dengan mengumpulkan dan mempelajari jurnal, buku fisik maupun buku elektronik (*E-Book*), hingga sumber internet terpercaya yang dan dapat dijadikan referensi dalam membuat karya.

##### **1. Buah Khas Indonesia**



**Gambar II.1. E-book Buah Khas Indonesia**

*(Sumber : Yoyok Rahayu Basuki, 2021)*

Di dalam buku karangan Yoyok Rahayu Basuki ini, Menampilkan buah- buahan khas Indonesia, kandungan gizi dan

manfaatnya bagi kesehatan. Buah-buahan yang terdapat di dalam buku ini yaitu, buah rambutan, buah manggis, buah jambu air, buah durian, buah nangka, buah kelengkeng, buah jambu biji, dan buah jeruk bali. Meskipun tidak semua buah khas Indonesia bisa di tampilkan, setidaknya buku ini diharapkan mampu membuat anak-anak menyukai buah-buahan terutama buah khas Indonesia dan tumbuh menjadi anak yang sehat. Hal tersebut dapat penulis terapkan dalam pembuatan informasi pada kartu tentang manfaat serta kandungan vitamin pada buah sebagai edukasi untuk para pemain.

## 2. Jurnal Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun

### PERANCANGAN *BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANFAAT SAYURAN UNTUK KESEHATAN BAGI ANAK USIA 6-8 TAHUN

Billiam Wijaya<sup>1</sup>, Obed Bima Wicandra<sup>2</sup>, Asthararianty<sup>3</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: schatbibi@gmail.com

#### Abstrak

Perkembangan zaman dan gaya hidup yang serba instan, menyebabkan berbagai penyakit degeneratif di masyarakat. Ditambah lagi dengan kurangnya minat mengkonsumsi sayuran. Pengenalan dan ajakan untuk mengkonsumsi sayuran harus dimulai sejak dini. Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 6-8 tahun. Diharapkan dengan adanya board game 'Sayur Rasi', orang tua dapat memperkenalkan manfaat sayuran kepada anak-anak dengan cara yang berbeda yaitu bermain sambil belajar.

Kata kunci: Perancangan, Board game, Sayuran.

#### Abstract

Title: Board Game Design of Learning About Benefits of Vegetables for Children Aged 6-8 Year.

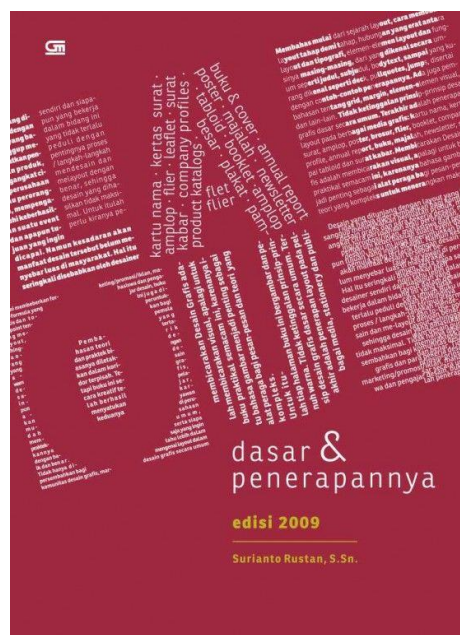
Coupled with the lack of interest in consuming vegetables, the development of the instantaneous lifestyle has been causing various degenerative diseases in society. The introduction and persuasion to consume vegetables should be started from early. The design is aimed for children aged 6-8 years. With 'Sayur Rasi' board game, parents can introduce the benefits of vegetables to children in different ways.

Keywords: Design, Board game, Vegetables.

**Gambar II.2. Jurnal Perancangan *Board Game* Sebagai Media Pembelajaran  
Manfaat Sayuran Untuk Kesehatan Bagi Anak Usia 6-8 Tahun**  
(Sumber : Billiam Wijaya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty, 2017)

Dalam jurnal rancangan Billiam Wijaya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty ini menjelaskan tentang Pengenalan dan ajakan untuk mengkonsumsi sayuran yang harus dimulai sejak dini. Perancangan ini ditujukan kepada anak-anak usia 6-8 tahun. Perancangan ini bertujuan untuk mengenalkan tentang manfaat sayuran kepada anak-anak dengan cara yang berbeda yaitu bermain sambil belajar. Jurnal ini digunakan penulis sebagai acuan dalam perancangan *Board Game* mengenai manfaat buah-buahan pada anak-anak.

### 3. *E-book Layout : Dasar dan Penerapannya*

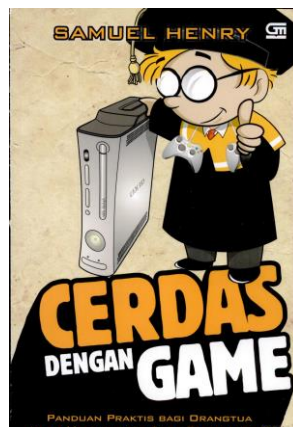


**Gambar II.3. *E-book Layout : Dasar & Penerapannya***

(Sumber : Suriyanto Rustan , 2013)

Di dalam buku karangan Surianto Rustan ini, menyebutkan bahwa layout memiliki elemen-elemen, yakni elemen teks, elemen visual, dan invisible element. Elemen-elemen yang ada pada *layout* berfungsi untuk memberikan informasi yang lengkap serta menyusunnya sehingga mudah dalam mencari informasi dalam *layout* dan nyaman untuk dibaca. Hal tersebut dapat penulis terapkan dalam pembuatan *layout* pada kartu permainan serta desain pada papan utama.

#### 4. Cerdas Dengan Game



**Gambar II.4. E-book Cerdas Dengan Game**  
(Sumber : Samuel Henry M. Sitorus, S.E., 2013)

Di dalam buku karangan Samuel Henry M. Sitorus, S.E. , menyebutkan bahwa bagi kebanyakan anak, *game* merupakan bagian tak terpisahkan dari keseharian mereka, sedangkan sebagian orangtua menuding *game* sebagai penyebab nilai anak turun, anak tak mampu bersosialisasi, dan tindakan kekerasan yang dilakukan anak. Cap negatif

ini muncul dari kurangnya pemahaman orangtua akan manfaat *game* dan potensinya untuk perkembangan serta pendidikan anak.

Buku ini memaparkan dengan jelas dampak positif dan negatif *game*, jenis-jenis *game* yang perlu diketahui oleh orangtua dan pendidik, kiat praktis bagi orangtua dan pendidik untuk menyikapi dan memanfaatkan *game* untuk memaksimalkan dampak positif serta meminimalkan dampak negatifnya demi kemajuan anak. Hal tersebut dapat penulis terapkan dalam perancangan *Board Game* serta menciptakan strategi bermain yang dapat memberikan dampak positif serta manfaat yang berguna bagi anak-anak setelah memainkan *Board Game* tersebut.

## 5. Mendesain Logo



**Gambar II.5. E-book Mendesain Logo**

(Sumber : Suriyanto Rustan, 2013)

Menurut Surianto Rustan, semua logo dibentuk melalui *basic shapes* atau bentuk-bentuk dasar yang apabila di gabung akan membentuk 2 jenis objek yang lebih kompleks yang kita kenal dengan gambar dan huruf. Dalam bukunya ini, Rustan membahas tentang sebuah prinsip logo, *gestalt*, anatomi logo, dan juga cara-cara atau tahap-tahap mendesain sebuah logo.

Berdasarkan kutipan buku tersebut, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam membuat logo pada *Board Game* GACEPA.

## 6. Manajemen Warna Dan Desain



**Gambar II.6. E-book Manajemen Warna Dan Desain**

(Sumber : Sarwo Nugroho, 2015)

Tujuan dari adanya manajemen warna adalah untuk mendapatkan warna yang konsisten. Setiap orang memiliki persepsi berbeda-beda dalam melihat warna. Hal ini karena dipengaruhi oleh beberapa hal, antara lain yaitu usia, jenis kelamin, kondisi fisik mata, psikologi, dan lain-lain. Buku karangan Sarwo Nugroho ini berisi banyak hal tentang warna, salah satunya yaitu tentang karakter warna serta klasifikasi warna.

Berdasarkan kutipan buku tersebut, penulis akan menjadikannya sebagai acuan dalam penentuan warna yang sesuai pada *Board Game* GACEPA.

## II.2 TINJAUAN KARYA

Tinjauan karya ini dimaksudkan untuk mengevaluasi karya yang telah dibuat dengan sebaik-baiknya, dan menjadi acuan karya penulis. Berikut beberapa tinjauan karya yang menjadi referensi penulis, yaitu :

### 1. *Board Game GO Fruit*



**Gambar II.7. Board Game Go Fruit**

(Sumber : Indra Catur Wiguna, 2021)

*Board Game Go Fruit* ini adalah karya Indra Catur Wiguna. Permainan yang bertujuan untuk mengedukasi langsung kepada anak usia dini khusus anak 6- 8 tahun , agar anak-anak memahami atau mengetahui manfaat buah dan vitamin pada buah. Karya ini menjadikan referensi bagi penulis dalam merancang *Board Game*. Dengan desain jalur langkah pada papan utama yang memiliki pola tidak berbentuk, Penulis akan merancang desain pada papan utama dengan jalur membentuk pola meliuk-liuk sejajar seperti susunan pepohonan di kebun. Selain itu bahan media utama yang akan digunakan bukanlah kertas, melainkan kayu.

## 2. *Board Game Sayur Run*







**Gambar II.8. Board Game Sayur Run**

*(Sumber : Billiam Wijaya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty, 2017)*

*Board Game Sayur Run* adalah karya Billiam Wijaya, Obed Bima Wicandra, dan Asthararianty. Permainan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan kepada anak-anak tentang manfaat sayuran, mereka juga mendapatkan hiburan dan memperoleh ilmu dengan cara yang berbeda serta membantu peran orang tua dalam mengajak anak untuk mengkonsumsi sayuran. Permainan ini memiliki bentuk kartu persegi dengan informasi sayuran di dalamnya dan memiliki banyak warna kartu yang bervariasi. Berbeda halnya dengan karya penulis yang akan meletakkan informasi mengenai buah-buahan dan hanya memiliki 3 dominan warna kartu saja yaitu warna merah, biru, dan emas.

Selain itu, permainan *Sayur Run* ini memiliki pion berbentuk sayur yang terbuat dari bahan *clay*/Tanah liat. Sedangkan Karya penulis akan membuat pion berbentuk pohon serta miniatur buah-buahan menggunakan bahan *resin*.

### 3. *Board Game Anak Sholeh*



**Gambar II.9. *Board Game Anak Sholeh***

(Sumber : Nakyta Wildan Pratama, Zaki Agraraharja, dan Sarah Rahmania Hanif, 2019)

*Board Game Anak Sholeh* merupakan permainan bertema islami yang diterbitkan pada tahun 2019 dan dirancang oleh Nakyta Wildan Pratama, Zaki Agraraharja, dan Sarah Rahmania Hanif. Dalam permainan ini, pemain harus mengumpulkan *token* kebaikan sebanyak-banyaknya untuk memenangkan permainan. Pemain harus menjawab pertanyaan dari kartu aksi selama perjalanan dan akan mendapat kartu tantangan sehingga pemain dapat mengalami berbagai keuntungan ataupun kerugian. Pemain yang dapat menjawab pertanyaan dari kartu tantangan berhak mendapatkan hadiah berupa *token* kebaikan.

*Board Game* yang akan dibuat oleh penulis bertema tentang buah-buahan yang juga menggunakan kartu-kartu yang dapat memberi keuntungan maupun kerugian. Jika *Board Game Anak Sholeh*

mengumpulkan *token* kebaikan sebanyak-banyaknya, *Board Game* yang akan penulis buat mengharuskan pemain untuk mengumpulkan buah-buahan.

#### 4. Permainan Edukasi Untuk Anak Seri Buah



**Gambar II.10. Permainan Edukasi Untuk Anak Seri Buah**

(Sumber : Riska Haruna, Wahyuni Eka Sari, dan Nisa Rizqiya Fadhliana, 2019)

Permainan Edukasi Untuk Anak Seri Buah adalah permainan bertema buah-buahan rancangan Riska Haruna, Wahyuni Eka Sari, dan Nisa Rizqiya Fadhliana dan diterbitkan pada tahun 2019 dengan bentuk aplikasi. Permainan ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam buah kepada anak-anak.

Permainan yang akan penulis buat juga bertujuan untuk mengenalkan beberapa buah-buahan beserta manfaatnya untuk tubuh kepada anak-anak. Jika Permainan Edukasi Untuk Anak Seri Buah dimainkan dalam bentuk aplikasi, permainan yang penulis buat akan dimainkan dalam bentuk *Board Game*.

## 5. Permainan *Halli Galli*



**Gambar II.11. Permainan *Halli Galli***

(Sumber : [www.hildaikka.com](http://www.hildaikka.com), 2022)

Permainan *Halli Galli* merupakan permainan yang awalnya dibuat di Jerman. Permainan ini berisikan kartu bergambar buah-buahan dan 1 bel meja. Setiap pemain dibagikan kartu bergambar buah-buahan dalam keadaan tertutup. Kemudian secara bergiliran, pemain membuka kartu tersebut di meja. Misinya, pemain beradu cepat menekan bel pada saat ada gambar buah yang berjumlah 5 di atas meja. Pemain yang paling dulu menekan bel, berhak mendapatkan kartu yang telah dibuka tadi. Sementara pemain yang kartu jatahnya habis duluan, otomatis tersingkir.

Jika permainan *Halli Galli* dimainkan dengan beradu kecepatan untuk menekan bel saat ada gambar buah berjumlah 5, permainan yang penulis buat dimainkan dengan beradu cepat dalam mengumpulkan buah-buahan untuk memenangkan permainan tersebut.